

POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PENGGUNA GADGET AKTIF

(Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak
Sekolah Dasar pengguna gadget aktif; handphone, playstation, dan laptop di
Sidoarjo)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pada Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UPN “Veteran” Jawa
Timur



Oleh :

MADE WITRIANTI
NPM. 0943010259

YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
SURABAYA
2013

POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK SEKOLAH DASAR
PENGUNA GADGET AKTIF

(Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak
Sekolah Dasar Pengguna Gadget Aktif; handphone, playstation, dan laptop)

Disusun oleh :

MADE WITRIANTI

NPM. 0943010259

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,

PEMBIMBING

Dra. DYVA CLARETTA, Msi
NPT. 3 6601 94 00251

Mengetahui,

DEKAN

Dra. Ec, Hj. SUPARWATI, M.Si.
NIP.19550718 198302 2001

POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PENGGUNA
GADGET AKTIF

(Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak
Sekolah Dasar Pengguna Gadget Aktif; Handphone, Playstation, dan Laptop)

Disusun Oleh :

MADE WITRIANTI

NPM : 0943010259

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Ilmu
Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan

“Veteran” Jawa Timur

Pada tanggal 14 September 2013

Pembimbing Utama

Tim Penguji :

1. Ketua

Dra. DYVA CLARETTA, MSi.

NPT. 3 6601 94 00251

JUWITO, S.Sos., Msi

NPT. 367049500361

2. Sekretaris

Dr. Catur Suratnoadji, M. Si

NPT. 3 6804 94 00281

3. Anggota

Dra. DYVA CLARETTA, MSi.

NPT. 3 6601 94 00251

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dra. Ec. Hj. SUPARWATI, MSi.

NIP. 1 95507 181983 022 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Hyang Widi Wasa, karena berkat anugerah dan kebaikannya yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif”. Penulisan skripsi ini, merupakan salah satu kewajiban bagi mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional “ Veteran “ Jawa Timur, khususnya Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dalam rangka memenuhi tugas akademik guna melengkapi syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana.

Hasil skripsi ini bukanlah kemampuan dari penulis semata, namun terwujud karena bantuan dan bimbingan dari Ibu Dra. Dyva Claretta, MSi selaku dosen pembimbing. Selain itu, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini :

1. Ibu Dra. Ec. Hj. Suparwati, MSi sebagai Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “ Veteran “ Jawa Timur.
2. Bapak Juwito, S.Sos., MSi sebagai Ketua Progdi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “ Veteran “ Jawa Timur.
3. Bapak dan Ibu Dosen Progdi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan dalam materi perkuliahan.
4. Kedua Orang Tua, yang selalu memberi support dan dukungan doa. Kakak Luh Suatmanti, yang tidak bosan-bosan mengingatkan penulis untuk cepat

lulus serta kedua keponakan yoga dan yogi yang memberikan inspirasi untuk mengambil permasalahan ini.

5. Semua teman-teman Ikom'09 khususnya Martha dan Rezita, yang kemana-kemana selalu bertiga. Harapannya bisa lulus dan wisuda bareng.
6. Terimakasih juga untuk geng ricuh yang terbentuk saat knn, atas motifasi dan selalu mererefresh kembali penulis, Novi, Dica, dan juga Anna, Indri yang sudah lebih dulu lulus.
7. Untuk para alumni komunikasi, terimakasih atas masukan, semangat, dan motifasinya, dan seluruh teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Biarlah Tuhan memberikan kasih karunia kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan proposal ini.

Penulis menyadari dengan segala kerendahan hati bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Harapan penulis semoga dengan terselesainya laporan proposal ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Amin.

Surabaya, September 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAKSI	xi
 BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	16
1.3 Tujuan Penelitian	16
1.4 Kegunaan Penelitian	16
1.4.1 Kegunaan Praktis	16
1.4.2 Kegunaan Teoritis	16
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
2.1 Penelitian Terdahulu	17
2.2 Landasan Teori	20
2.2.1 Pengertian Komunikasi Interpersonal	20
2.2.2 Tujuan Komunikasi Interpersonal	22

2.2.3 Model Komunikasi Interpersonal.....	26
2.2.4 Teori atribusi.....	30
2.3 Pengertian Pola Komunikasi	31
2.4 Pengertian Keluarga.....	34
2.4.1 Komunikasi Keluarga.....	34
2.4.2 Kualitas Komunikasi Dalam Keluarga.....	37
2.5 Anak Sekolah Dasar.....	40
2.6 Pengertian Gadget.....	43
2.7 Kerangka Berpikir.....	47
 BAB III METODE PENELITIAN	 49
3.1 Definisi Operasional Konsep.....	49
3.1.1 Pola Komunikasi Dalam Keluarga	50
3.2 Lokasi Penelitian	51
3.3 Informan.....	52
3.4 Teknik Pengumpulan Data	54
3.5 Teknik Analisis Data	55
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 56
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	56
4.2 Penyajian Data.....	58
4.2.1 Identitas Informan	59
4.2.2 Pola Komunikasi Orang Tua	62
4.3 Analisis Data	63

4.3.1 Hasil Wawancara Informan 1	64
4.3.2 Hasil Wawancara Informan 2	77
4.3.3 Hasil Wawancara Informan 3	88
4.4 Pembahasan	98
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 102
5.1 Kesimpulan	102
5.2 Saran	104
 DAFTAR PUSTAKA	 106
LAMPIRAN	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Model Komunikasi Interpersonal Secara Umum.....	26
------------	---	----

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	Interview Guide Orang Tua.....	108
LAMPIRAN 2	Interview Guide Anak.....	110
LAMPIRAN 3	Hasil Wawancara.....	111

ABSTRAKSI

MADE WITRIANTI, POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PENGGUNA GADGET AKTIF (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Sekolah Dasar Pengguna Gadget Aktif; Handpone, Playstation, dan Laptop)

Perkembangan teknologi sudah menyebar dikalangan masyarakat termasuk anak-anak. Saat ini, tidak sedikit anak-anak yang mempunyai dan pandai mengoperasikan gadget. Gadget dapat memberikan dampak positif dan negative bagi anak. Karena itu perlu bagi orang tua untuk memberikan pengarahan kepada anak agar tidak terpengaruh dampak negative dari gadget dengan menggunakan pola komunikasi yang efektif. Pola komunikasi diperlukan untuk menganalisa bagaimana gambaran komunikasi yang terjadi antara orang tua dengan anak sekolah dasar sebagai pengguna gadget aktif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan disertai in-depth interview (wawancara mendalam) dalam mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian.

Hasil dari penelitian ini diperoleh melalui analisis dari rekap hasil wawancara mendalam dengan setiap informan. Ditunjukan bahwa memang setiap orang tua memiliki cara mereka sendiri dalam mendidik anaknya khususnya dalam bermain gadget. Diperoleh dari 3 informan, 2 bersikap permissive (membebaskan), dan 1 bersikap authoritative yang cenderung demokratis dengan anak

Kata kunci : Pola komunikasi, anak sekolah Dasar pengguna gadget.

ABSTRACT

MADE WITRIANTI, THE PATTERN OF PARENTS COMMUNICATION WITH CHILDREN AS THE ACTIVE GADGET USER (Qualitative Descriptive Study On The Patterns Of Parents Communication With Elementary School Children As The Active Gadget User; Handphone, Playstation, and Laptop)

Technology development has spread among the public, including to the children. Currently, there are many children who have and can operate gadgets smartly. Gadgets can provide positive and negative impacts for the children. Therefore, it is necessary for the parents to provide the direction to the child in order not to be affected by negative impacts of the gadget using with the effective communication patterns. Communication patterns that needed to analyze is how about description of the communication that occurs between parents and elementary school children as the active gadget users.

The method that used in this research is descriptive qualitative, accompanied by in-depth interviews to collect the necessary data for the research.

The results of this research are obtained through analysis from recapitulation of in-depth interviews with each informant. It is indicated that every parents indeed has their own ways in educating their children especially in playing the gadget. It is obtained from 3 informants, 2 informants be permissive (be free), and 1 informant be authoritative that tends to democratic with their children.

Keywords: Patterns of communication, elementary school children as the gadget users

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi masyarakat saat ini semakin modern, ini menyebabkan tuntutan manusia terhadap kebutuhan informasi semakin tinggi. Hal itu turut melahirkan kemajuan yang cukup signifikan dalam bidang teknologi. Peningkatan dibidang teknologi, informasi, serta komunikasi mengakibatkan dunia tidak lagi mengenal batas, jarak, ruang, dan waktu. Seseorang dapat dengan mudah mengakses informasi penting tentang fenomena kejadian di belahan dunia lain, tanpa harus berada di tempat tersebut. Padahal untuk mencapai tempat itu memakan waktu berjam-jam, namun hanya dengan seperangkat komputer yang memiliki konektivitas internet, informasi dapat diperoleh dalam hitungan detik. Dan internet kini juga semakin marak digunakan sebagai media komunikasi yang instan dan praktis oleh masyarakat.

Jumlah pengguna internet di Indonesia bertambah sebanyak 58 persen menjadi 55 juta orang dibandingkan dengan tahun lalu. Ini membuat Indonesia bertengger di peringkat ketiga dalam daftar penambahan pengguna internet tertinggi dunia (04/12/12). www.tempo.com

Internet kini juga dapat diakses melalui handphone yang dapat semakin mempermudah masyarakat mendapatkan informasi. Masih menurut presentasi ini, Indonesia berada di peringkat kedelapan untuk adopsi peranti

mobile seperti ponsel cerdas sebanyak 27 juta. Ini tumbuh 36 persen dibandingkan dengan tahun lalu. www.tempo.com

Kemajuan teknologi saat ini, memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia. Manusia menggunakan dan dikelilingi teknologi hampir dalam setiap gerak kehidupannya. Pada pagi hari, banyak orang yang dibangunkan dari tidur oleh alarm jam, banyak juga kemudian langsung menyalakan televisi, menyalakan handphone atau computer untuk memeriksa email, atau facebook (Morisson MA, 30 : 2010).

Manusia menggunakan teknologi ketika bekerja sepanjang hari dan bahkan menjelang tidur. Kita sadar atau tidak sadar, menjadi tergantung kepada teknologi. Kata "Gadget" sering sekali digunakan di media massa maupun media elektronik. Kalau kita mencarinya dalam kamus, biasanya diartikan sebagai alat yang praktis. Dalam bahasa Indonesia kira-kira pengertian gadget tersebut artinya :Sebuah gadget adalah sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. www.beritanet.com

Pengaruh teknologi dalam kehidupan manusia menarik perhatian seorang pemikir berkebangsaan Kanada, Marshall McLuhan, dan melalui bukunya *Understanding media* (1964), ia menulis mengenai pengaruh teknologi, khususnya teknologi komunikasi, seperti jam, TV, radio, film, telepon dan bahkan permainan game. (Morrison, M.A, 30 : 2010)

Manusia yang hidup di zaman sekarang ini berada pada masa yang serba canggih, banyak informasi dari belahan dunia manapun bisa di akses dengan mudah hanya dengan alat atau barang elektronik yang mempunyai fungsi khusus. Sangat menguntungkan memang bisa melakukan aktivitas seperti browsing atau berkomunikasi di dunia maya hanya dengan sebuah perangkat canggih yang bisa dengan mudah kita operasikan. Perangkat gadget juga sudah menjamur di lingkungan kita bahkan pengguna usia anak-anak pun sudah bisa mengaksesnya.

Seperti fenomena yang terjadi saat ini. Bukan hal yang luar biasa lagi, saat ini kita sering melihat anak-anak membawa dan pandai mengoperasikan perangkat gadget. Mulai dari handphone, smartphone, playstation, laptop, komputer ataupun tablet dengan jenis dan harga yang variatif. Gadget tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana komunikasi tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana mendapatkan informasi dan hiburan. Terdapat berbagai macam aplikasi yang canggih didalam perangkat gadget atau elektronik komunikasi tersebut. Seperti fasilitas internet, video game, mp3, dan video player. Akan tetapi belakangan muncul kontroversi berita di media massa yang mulai menanyakan seberapa perlu gadget dikalangan anak-anak, mengingat kecanggihan teknologi saat ini sering digambarkan sebagai pisau bermata dua. Disisi lain gadget memberikan dampak positif pada anak, tapi disisi lain gadget juga memberikan dampak negatif.

Salah satu dampak negatif gadget pada perkembangan anak yang telah diketahui adalah penurunan konsentrasi. Ketika seorang anak terlalu banyak

menggunakan gadget, ia akan mengandalkan gadget untuk mengerjakan berbagai hal, atau lebih senang berimajinasi seperti tokoh game yang sering dimainkan dengan gadget-nya. Hal ini menyebabkan konsentrasi anak menjadi lebih pendek, dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Ini dapat menyebabkan anak sulit berkonsentrasi saat belajar, yang berdampak pada penurunan prestasi di Sekolah. <http://artikelduniawanita.com>

Saat ini kecanggihan teknologi memungkinkan manusia berinteraksi secara bebas dalam skala global. Sayangnya, kemajuan teknologi ini kerap kurang diimbangi dengan sikap kewaspadaan akan risiko penyalahgunaannya. Alhasil, kasus demi kasus penyalahgunaan dikalangan anak saat ini banyak terungkap ke masyarakat. Dari beberapa macam-macam gadget, yang paling sering dimainkan dan dimiliki oleh anak-anak adalah handphone, playstation, dan laptop atau komputer. Untuk itu dalam penelitian penulis lebih memfokuskan anak yang menggunakan secara aktif 3 macam gadget tersebut. Gadget Handphone, playstation dan laptop difasilitasi anak dari orang tua dengan berbagai maksud dan tujuan.

Diantaranya adalah handphone, diberikan orang tua agar dapat menjaga komunikasi dengan anaknya saat orang tua sedang bekerja atau saat tidak sedang bersama. Playstation merupakan gadget yang digunakan untuk permainan atau game sebagai sarana hiburan anak, terdapat orang tua yang memfasilitasi playstation di rumah untuk anaknya. Dan bagi anak-anak yang tidak mendapat fasilitas playstation di rumah dapat memainkan gadget tersebut di tempat-tempat penyewaan yang sangat mudah ditemukan. Selain

itu, gadget yang biasanya di fasilitasi oleh orang tua untuk anak adalah laptop atau computer, tujuannya yaitu agar anak dapat mempelajari teknologi atau pelajaran yang berhubungan dengan tugas disekolahnya. akan tetapi orang tua sering lalai untuk memeriksa atau memantau aktivitas lain yang dilakukan anak dengan menggunakan gadgetnya. Seperti game atau file gambar, dan video yang mempunyai unsur pornografi dan kekerasan yang terdapat dalam gadget anak. Belum lagi, gadget yang dapat mengakses internet secara bebas. Tentu dalam hal ini, orang tua harus memberikan bimbingan atau pengarahan anak untuk berinternet sehat.

Ancaman pornografi terhadap anak-anak dan remaja saat ini semakin mengkhawatirkan seiring derasnya perkembangan teknologi informasi. Orangtua sebagai sosok yang paling berperan dalam proses tumbuh kembang anak seharusnya melakukan antisipasi guna mencegah adiksi atau kecanduan pornografi generasi muda. Namun sayangnya, tidak banyak orangtua mau melakukannya. Mereka seperti tidak sadar dan abai terhadap efek perkembangan teknologi. Padahal, mengabaikan teknologi menjadi salah satu faktor pemicu timbulnya kecanduan pornografi pada anak dan remaja. orangtua memanjakan anaknya dengan perangkat gadget yang tidak sesuai kapasitas mereka. "Sebanyak 60 persen anak mendapat peralatan (gadget) dari orangtuanya tanpa alasan yang jelas," ungkap psikolog Elly Risman di sela acara "Mengenali dan Mengatasi Adiksi Pornografi pada Anak dan Remaja" di Universitas Paramadina, beberapa waktu lalu. "Pemerintah menyatakan pendidikan seks dimulai sejak umur 13 hingga 21 tahun karena

dianggap anak tersebut telah memasuki fase dewasa. Padahal kenyataannya, 52 persen anak perempuan menstruasi pada usia 9 tahun, 48 persen anak laki-laki mimpi basah umur 10-11 tahun, sehingga tidak masuk kategori di atas," katanya.

Berdasarkan suatu penelitian terhadap anak-anak sekolah pada 2012, sebanyak 67 persen anak kelas 4 sampai 6 mengaku sudah melihat pornografi. Sekitar 24 persen di antaranya diakses dari komik dan 22 persen dari internet. Sementara di antara mereka yang melihat pornografi, sebanyak 44 persen mengaku merasa jijik, sedangkan 22 persen merasa sudah biasa.

<http://female.kompas.com>

Banyaknya pemberitaan yang menyorot perlakuan anak yang menyimpang karena terpengaruh dari gadget. Baik gadget yang telah difasilitasi orang tua maupun dari teman pergaulan di lingkungan. Seharusnya orang tua dapat membimbing dan mengarahkan anak dalam menggunakan perangkat gadget tersebut agar tidak merugikan dan dapat menghindarkan anak dari pengaruh negatif gadget. Terutama pada saat anak mulai ketagihan memainkan gadget yang mereka miliki. Anak sering terlalu asik bermain tanpa memperdulikan sekitar.

Maraknya penggunaan gadget membuat sebagian besar anak-anak kini memilikinya. Jika tidak diawasi dengan baik, mereka cenderung menggunakannya kapan saja dan termasuk saat berbelanja ke sekolah. Kebiasaan buruk ini tentu bisa berbahaya bagi nyawa mereka. Sebuah laporan dari pemerintah National Highway Traffic Safety Administration menemukan

sekitar 69.000 pejalan kaki terluka setiap tahun, 11.000 diantaranya lebih muda dari 14 tahun. Sekitar 4.400 kasus dari jumlah tersebut termasuk cedera yang fatal. Laporan tersebut mengungkapkan bahwa ada sekitar 39 persen remaja berjalan sambil mengirim pesan teks atau memakai headphone; 20 persen sambil berbicara di ponsel; dan 2 persen sambil bermain video game. Remaja wanita juga ditemukan 1,2 kali lebih mungkin untuk teralihkan oleh gadget saat menyeberang jika dibandingkan dengan remaja pria. Safe Kids Worldwide kemudian melakukan kampanye untuk mengingatkan para remaja dan anak-anak untuk tidak menggunakan gadget sambil berjalan atau menyeberang. Kampanye ini diluncurkan untuk mengenang Christina Morris-Ward, seorang remaja berusia 15 tahun yang mengenakan headphone dan menelepon saat melintasi jalan dua blok dari sekolahnya tahun lalu. Tak hanya dari remaja dan anak-anak itu sendiri, dibutuhkan peran serta orang tua untuk membantu mengalihkannya. Carr menegaskan bahwa orang tua yang tidak menggunakan gadget saat sedang berjalan dapat memberikan pesan positif kepada anak-anak mereka. <http://health.detik.com/read/2013/08/31/>

Orang tua kadang juga menuding gadget sebagai biang keladi atas munculnya sifat malas anak. Saat ini, memang tidak bisa menutup mata bahwa frekuensi penggunaan gadget di kalangan anak-anak sangat tinggi. Kegiatan anak berselancar di dunia gadget, tak cukup satu atau dua jam. Bahkan, ada yang menggunakannya hingga lebih dari 12 jam per hari. Berbagai fasilitas yang ditawarkan aneka jenis gadget seolah “membius” anak. www.okezone.com

Penelitian Anderson dan Dill (2000 : 772-790) menunjukkan bahwa tayangan kekerasan di video game meningkatkan pemikiran dan perilaku agresif (Rifa Hidayah, 2009 : 88).

Hal ini ditunjukkan dengan adanya pemberitaan mengenai Berbagai kasus terjadi akibat dari pengaruh video game yang sarat kekerasan. Seperti kasus di Indonesia Februari 2008. Kasus penusukan siswa SD terhadap temannya yang sempat menggegerkan warga setempat. Penusukan tersebut terjadi karena pelaku yang berinisial AM tersebut menginginkan HP temannya yang berinisial SM. AM juga diketahui menyukai video game Point Blank (Zepetto, 2008) yang sarat akan kekerasan. Kemungkinan besar ia mencontoh perbuatan tersebut dari video game tembak-menembak online yang memang banyak unsur kekerasan senjata didalamnya.
<http://prastistransformers.wordpress.com>

Contoh kasus lain yang ditayangkan Reportase Sore, Trans TV pada 5 maret 2013 yang memberitakan kasus lima anak SD mencabuli teman sekelasnya karena terpengaruh dari video porno yang terdapat dalam gadget tersangka.

GOWA, BKM -- Lima bocah laki-laki yang masih duduk di Kelas VI sekolah dasar, di Kecamatan Bontonompo, Gowa, dilapor mencabuli teman kelasnya berinisial ST (12). Polisi mengonfirmasi, korban dicabuli di sebuah gudang masjid, sepulang sekolah, pada Senin (1/4) sekitar pukul 14.00 Wita. Korban awalnya hanya melaporkan pencabulan ini kepada orangtuanya. Orangtua korban yang kemudian melapor ke polisi, agar bisa ditangani secara

hukum. "Untung juga orangtua korban cepat melapor, sehingga lima terlapor langsung kita amankan. Kalau tidak, dia bisa menjadi korban amukan massa," kata Andry. Kabarnya, keluarga korban sangat marah dan berniat menghakimi lima terduga pelaku. Beruntung bisa ditangani polisi. Polisi juga telah menurunkan beberapa personel untuk berjaga-jaga di wilayah Bontonompo, untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan. Ustad Alim Bahri, dai asal Gowa, menyesalkan kejadian ini. Ia berharap polisi menuntaskan kasus amoral ini karena bisa sangat berbahaya. "Dampaknya bisa sangat luas. Ini benar-benar memiriskan hati," katanya. Ia mengimbau para orangtua, untuk lebih meningkatkan perhatian dan pengawasan kepada anak-anaknya. "Kikis budaya serba cuek terhadap aktivitas anak. Sekarang warnet menjamur, HP yang memiliki aplikasi mudah mengakses internet utamanya situs porno. Orangtua harus mengawasi itu, kalau tidak anak-anak kita rusak," ucapnya. Efek dari fasilitas internet ini memang banyak manfaatnya tapi juga ingat banyak pengaruh buruk yang bisa diperoleh anak dengan mudah kata ustad. Hal senada dikatakan Ketua Lembaga Perlindungan Anak (LPA) Gowa Hj Hasniaty Hayat. Ibu tiga anak ini mengaku prihatin dengan peristiwa pencabulan murid dengan murid ini. "Kami mengimbau peran orangtua dalam mendidik anak-anaknya utamanya di luar sekolahan. Masalah ini perlu kita pikirkan bersama, agar tidak banyak anak-anak di bawah umur yang menjadi korban perbuatan tak senonoh seperti itu," terang aktivis perempuan yang juga legislator PDK Gowa ini.

<http://m.beritakotamakassar.com>

Seperempat rumah tangga di Inggris kini penghuninya masing-masing memiliki tablet sendiri. Yang memilukan, rata-rata seorang anak menghabiskan hampir dua jam sehari di gadget favoritnya. Nahas memang, banyak anak-anak kini meninggalkan makan malam agar bisa langsung masuk ke kamarnya masing-masing dan memainkan gadget favoritnya tersebut. Jelas, hal seperti ini merupakan satu bentuk kesalahan yang teramat fatal. Dalam sebuah survei terhadap 2.000 orangtua, delapan dari 10 anak-anak yang telah berusia 14 tahun atau di bawah usia itu, mengatakan bahwa dirinya sekarang membatasi penggunaan gadget sebagai metode pilihan hukumannya. Penemuan ini menemukan bahwa rata-rata seorang anak menghabiskan hampir dua jam sehari pada gadget favoritnya, sementara lebih dari seperempat menghabiskan lebih dari empat jam sehari menatap layar gadgetnya. Gadget paling populer yang dibeli untuk anak-anaknya adalah Xbox dan PlayStation, dan persentasenya sebanyak 46 persen. Diikuti sebanyak 30 persen membelikan anak-anaknya dengan pemutar musik MP3 dan Smartphone. www.Liputan6.com

Contoh kasus tersebut tentu dapat dicegah dengan didukung pengarahan orang tua yang memfasilitasi gadget pada anak, dengan cara menerapkan pola komunikasi yang efektif. Orang tua sebagai pihak yang paling bertanggung jawab pada kehidupan anak. Sehingga komunikasi antara orang tua dan anak merupakan faktor yang penting, terutama untuk perkembangan diri anak. Karena ketika tidak ada komunikasi dalam satu keluarga terutama pada orang tua dan anak, akan berakibat fatal. Seperti

timbulnya perilaku tidak disiplin dan nakal pada anak. Berbagai permasalahan yang dihadapi, menyebabkan sebagian anak mengalami depresi, kegoncangan nilai dan perilaku nakal, termasuk kurang efektifnya komunikasi agar orang tua dapat memantau dan mengarahkan anak pengguna gadget agar dapat memanfaatkan gadget dengan positif.

Komunikasi Interpersonal dalam keluarga yang terjalin dengan orang tua dan anak merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan perkembangan individu komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi yang efektif, karena dapat menimbulkan pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang makin baik dan tindakan. Demikian juga dengan lingkungan keluarga yang diharapkan terbina komunikasi yang efektif antara orang tua dengan anaknya. Sehingga akan terjadi hubungan yang harmonis. (Effendy, 2002 : 8)

Komunikasi interpersonal sangat penting karena memungkinkan berlangsung secara dialogis dibandingkan dengan bentuk – bentuk komunikasi lainnya, komunikasi interpersonal dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan dan perilaku komunikan, maka bentuk komunikasi interpersonal acapkali digunakan untuk melancarkan komunikasi persuasif yaitu komunikasi secara psikologis manusiawi yang sifatnya halus, luwes, berupa ajakan, bujukan atau rayuan (Effendy, 2002:59).

Pola diartikan sebagai bentuk atau struktur yang tetap. Sedangkan komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau lebih dengan cara tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.

Dengan demikian yang dimaksud pola komunikasi adalah hubungan antara dua orang atau lebih dalam penerimaan dan pengiriman pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan dapat dipahami (Bahri, 2004:1)

Dalam hal pola komunikasi dalam keluarga dapat dioperasionalkan dengan bentuk atau pola hubungan antara orang tua dan anak dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan baik secara verbal maupun nonverbal.

Terdapat tiga pola komunikasi didalam hubungan orang tua dengan anak menurut Braumrind, yaitu (Yusuf, 2010 : 51) :

a. Authotarian (otoriter)

Dalam pola hubungan ini sikap “acceptance” (penerimaan) orang tua rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum secara fisik, bersikap mengkomando (mengharuskan/memerintah anak untuk melakukan sesuatu tnpa kompromi), bersikap kaku (keras), cenderung emosional dan bersikap menolak.

b. Permissive (Cenderung berperilaku bebas)

Dalam hal ini sikap acceptance orang tua tinggi, namu kontrolnya rendah, memberi kebebasan kepada anak untuk menyatakan dorongan atau keinginannya.

c. Authoritative (Cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan/ demokratis)

Dalam hal ini acceptance orang tua dan kontrolnya tinggi, bersikap responsif terhadap kebutuhan anak, mendorong anak untuk menyatakan

pendapat atau pertanyaan, memberi penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan buruk.

Fungsi keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu sebagai orang tua adalah sebagai tempat untuk pengajaran tentang nilai dan norma pada pribadi anak. Oleh karena itu penyimpangan perilaku anak adalah tergantung dari kualitas komunikasi didalam keluarganya. Apabila komunikasi tidak terjalin maka kerugian yang akan dialami oleh kedua belah pihak, baik dipihak keluarga sendiri dan dipihak masyarakat. Pembinaan terhadap anak harus secara signifikan bertingkah laku sesuai dengan garis – garis keluarga atau dengan kata lain faktor internal didalam keluarga harus lebih dominan dari pada faktor eksternal.

Dari latar belakang yang telah diuraikan, penulis tertarik meneliti pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna gadget aktif di Sidoarjo. Penulis memilih Sidoarjo sebagai lokasi penelitian karena Sidoarjo khususnya kecamatan Sedati, merupakan kawasan yang terletak dipinggiran kota metropolitan Surabaya yang juga mendapatkan dampak dari kemajuan teknologi yang saat ini sudah maju dan berkembang. Bahkan anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar, usia antara 6 -12 tahun atau biasa disebut dengan masa kanak-kanak tengah dan akhirpun dapat lincah memainkan gadget lebih dari 2 jam. Selain itu, pernah terjadi kasus penudingan aksi pencabulan dengan pelaku salah satu anak SD di kawasan ini, terhadap gadis TK yang masih berumur 4 tahun. Orang tua korban yang setiap harinya menitipkan anaknya kepada orang tua anak yang tertuduh,

menaruh curiga terhadap anak laki-laki SD tersebut setelah melihat adanya luka dikemaluan korban. Sebelum divisum, anak tersebut dicuriga bisa saja melakukan pencabulan karena terpengaruh gadget yang dia mainkan. Seperti gambar, video, dan browsing internet yang berbau pornografi yang tersimpan dalam gadget tanpa sepengetahuan orang tua.

Peneliti akan meneliti pola komunikasi orang tua yang profesi dan Latar belakang keluarganya berbeda-beda baik dari status sosial maupun ekonomi, seperti ada dalam satu keluarga yang ayahnya bekerja dan ibunya menjadi seorang guru, informan ke dua merupakan dari keluarga yang hanya ayahnya bekerja sebagai pemimpin perusahaan dan ibunya sebagai ibu rumah tangga, informan yang ke tiga dari keluarga yang kedua orang tuanya berwirausaha atau berdagang di rumahnya. Anak-anak dalam masing-masing keluarga, juga memiliki karakter yang berbeda-beda, seperti ada yang menjadi pembangkang akan tetapi tetap berprestasi meskipun menggunakan gadget hampir sepanjang hari, ada yang tetap patuh dan disiplin, dan ada pula anak yang tidak patuh dan tidak disiplin. Dalam penelitian ini, akan diteliti pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna gadget aktif agar anak tidak berbuat kenakalan atau perilaku yang menyimpang.

Faktor ekonomi keluarga menyebabkan orang tua sibuk untuk mencari nafkah demi memenuhi tuntutan kebutuhan dalam rumah tangga, sehingga perhatian orang tua terhadap anak berkurang (Yusuf, 2001 : 45). Sikap orang tua yang cenderung dominan dan hak orang tua atas diri anak adalah mutlak.

Hal ini dibenarkan oleh masyarakat sehingga tidak ada orang tua yang bertindak melebihi atas diri anaknya.

Siswa Sekolah Dasar dipilih oleh penulis karena pada umumnya anak-anak memerlukan tingkat pengawasan atau pengarahan yang baik. Pada usia masa kanak-kanak dan akhir, anak-anak mudah terpengaruh atau masih belum mampu membedakan mana yang benar dan salah sehingga peran orang tua dalam pembentukan sikap anak sangat penting.

Masa kanak-kanak tengah dan akhir (middle and late childhood) merupakan periode perkembangan yang dimulai dari sekitar usia 6 hingga usia 12 tahun; kadang periode ini disebut sebagai tahun-tahun sekolah dasar. Anak menguasai keterampilan dasar membaca, menulis, aritmatik, dan secara formal dihadapkan pada dunia yang lebih besar budayanya. Prestasi menjadi tema sentral yang lebih dari dunia anak, dan control diri meningkat. (John W. Santrock, 2007 : 20)

Sebagai contoh, orang di Negara-negara asia percaya bahwa pengalaman yang terjadi setelah usia 6-7 tahun lebih penting terhadap perkembangan daripada pengalaman dini. Sikap ini berakar dari kepercayaan lama dalam budaya timur bahwa keterampilan penalaran anak mulai berkembang secara signifikan pada masa kanak-kanak tengah. (John W. Santrock, 2007 : 23)

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalahnya yaitu “Bagaimanakah pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna gadget aktif ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna gadget aktif.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan praktis

Hasil penelitian ini dapat memberi masukan pada orang tua yang mempunyai anak pengguna gadget yang masih bersekolah dasar tentang pola asuh agar gadget tidak berdampak negative terhadap anak dengan menerapkan pola komunikasi dalam keluarga.

1.4.2 Kegunaan Teoristis

Bagi ilmu pengetahuan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi berkaitan dengan pola komunikasi interpersonal dalam sebuah keluarga.